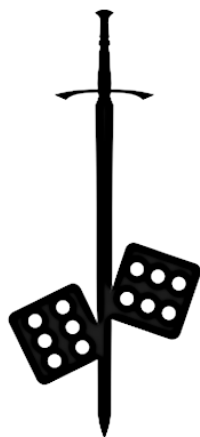


DANS LE CIEL DE TRANTE



Jeu de Rôle Amateur de l'Aviation Antique Médiévale Renaissance

DANS LE CIEL DE TRANTE



BIENVENUE DANS LE MONDE DE TRANTE

Voici le monde de Trante. Un monde pas si différent de ce qu'était le nôtre il y a longtemps, mais dans lequel l'expression « au-delà vivent des dragons » n'est pas une métaphore. Esquissons les grandes lignes de ce monde antique, médiéval, renaissance.

Il n'y a pas d'hydrocarbures, pas de poudre explosive, pas de magie. Aucune magie, mais il y a d'autres créatures intelligentes que les hommes. Elles ont une culture, sont capables d'utiliser le langage, les outils, ont des sociétés complexes, ...etc. Mis à part l'existence d'autres créatures intelligentes, le seul élément « anormal » est l'existence d'un métal aux propriétés très particulières : le balt.

Le balt est un métal ductile qui pèse plus lourd d'un côté que de l'autre ! Dans un sens, il pèse environ $19,1 \text{ g/cm}^3$, c'est à dire presque autant que l'or, un des métaux les plus lourds. Dans l'autre sens, si on le retourne, il ne pèse que $2,8 \text{ g/cm}^3$, à peine plus que l'aluminium.



L'empire de Trante, au sommet d'une période d'effervescence culturelle et intellectuelle, a réussi à inventer des machines volantes, grâce à un inventeur de génie, Guydo dit « Le Lion ». Trois litres de balt, actionnés par un mécanisme d'horlogerie précis, suffisent à créer un moteur de presque 28CH, nécessaire à l'envol des avions. Ainsi, les Trantes ont désormais des ailes, et ils sont les seuls à posséder cette technologie.

Le balt ne se trouve qu'à l'autre bout de la planète, en Tanska. Les peuples Torguth et Kurguth, des marins guerriers au code d'honneur tranchant comme une lame, en font commerce. Il n'y a pas de route de la soie, mais il y a une route du balt, de Tanska à Trante, en passant par les territoires Torguths et Kurguths. Bien sûr, Trante préférerait accéder directement à Tanska pour le commerce, seulement voilà : la Terre des Dragons, sauvage, impétueuse, indomptable, leur en interdit l'accès. C'est pourquoi toute l'actualité de Trante est tournée vers la tentation de cette terre promise : la Terre des Dragons... peut-on, et surtout doit-on, entrer en guerre avec les dragons ?

Tanska ne vend pas que du balt, il fabrique et vend aussi de magnifiques armes faites d'acier de balt. Ces armes fabuleuses, à cause du métal dont elles sont constituées, se comportent de façon étrange pour le combattant qui n'y est pas habitué. Mais pour celui qui a reçu l'enseignement adéquat, elles sont inégalables. En effet, l'arme peut être très légère quand il faut prendre de l'élan, mais très lourde au moment de l'impact.

La vaste République d'Eugide est la seule démocratie de cette planète. Les Eugéiens sont des gens calmes et disciplinés, voire froids. Leur capacité à se battre de façon également calme, disciplinée et froide, leur vaut le respect des frontaliers Trante. Chacun reste chez soi.

Enfin, le « protectorat » d'Essembria est en fait un territoire annexé par l'Empire de Trante. Les Essembriens sont des gens simples, et leurs terres sont peu fertiles. Ils entretiennent un vaste réseau de monastères dans lesquels ils conservent et recopient d'innombrables manuscrits pleins de sagesse antique. Ils semblent notamment en savoir plus sur les dragons que tout autre peuple, mais restent pour l'instant discrets à ce propos.



QUELLES SONT LES RÈGLES DU JEU

UN JEU DE RÔLE

Trante est un jeu de société, un jeu d'histoires, un jeu de rôle. Une partie peut se jouer de deux à sept joueurs ou plus. L'un des joueurs joue le rôle du Maître de Jeu (MJ), les autres jouent les rôles des Personnages de Joueurs (PJ).

Ensemble, au cours d'une partie, le MJ et les PJ vont créer une histoire dont les PJ sont les protagonistes. Globalement, les PJ décrivent leurs actions dans l'histoire, et le MJ raconte les événements et rebondissements de l'histoire.

Parfois, l'issue de certaines actions est incertaine. On a alors recours à un système de règles simples et à des jets de dés à six faces (D6) pour déterminer la direction que prend l'histoire.

Voici ces règles.

CARACTÉRISTIQUES D'UN PERSONNAGE

Un personnage est décrit par 16 caractéristiques de base qui représentent numériquement ses différents aspects, ses capacités, ses qualités et défauts.

4 Voies	4 Composantes	4 Traits	4 Compétences
VUE	INTELLECT	PUISSANCE	COMBAT RAPPROCHÉ
OÛÏE	CULTURE	CONSTITUTION	TIR VISÉ
INSTINCT	SANTÉ MENTALE	RÉFLEXE	DISCRÉTION
CHARISME	VOLONTÉ	AGILITÉ	SOCIABILITÉ

LES 4 VOIES

Les Voies sont les canaux de communication innés et involontaires qui relient le personnage au monde qui l'entoure.

- **La Vue** est l'acuité visuelle du personnage, la précision et la portée de son regard, en vol et au sol.
- **L'Ouïe** est la finesse auditive du personnage, primordiale notamment pour diagnostiquer les moteurs.
- **L'Instinct** représente l'intuition et l'empathie du personnage, sa connectivité inconsciente.
- **Le Charisme** représente l'influence naturelle du personnage, ce qu'il dégage spontanément.

LES 4 COMPOSANTES

Les Composantes sont les différentes facettes de son esprit, et la façon dont elles s'agencent pour former un tout.

- **L'Intellect** correspond à une forme particulière d'intelligence « procédurale » du personnage.
- **La Culture** correspond à ses connaissances techniques, historiques, géographiques, politiques...
- **La Santé Mentale** est la stabilité de l'esprit du personnage, sa cohésion, et sa résilience.
- **La Volonté** est la faculté d'imprimer ses intentions au monde, et de résister à son influence.

LES 4 TRAITS

Les Traits sont l'esquisse physique du personnage, la représentation de son corps et de ce qu'il peut en faire.

- **La Puissance** représente la force du personnage, et l'efficacité avec laquelle il l'utilise.
- **La Constitution** représente son endurance, sa solidité, sa résistance aux maladies ou infections.
- **Le Réflexe** est la réactivité naturelle involontaire du personnage. Incroyable, non ?
- **L'Agilité** est la souplesse, la mobilité féline, l'habileté, la dextérité, l'adresse.

LES 4 COMPÉTENCES PRIMAIRES

Les Compétences Primaires sont des savoir-faire complexes du personnage. Elles sont communes à tous les personnages, contrairement aux secondaires.

- **Le Combat Rapproché** est la science ou l'expérience du personnage en combat de mêlée.
- **Le Tir Visé** est la précision que le personnage peut atteindre quand il vise : armes de trait, ou de jet.
- **La Discrétion** correspond à la faculté du personnage de passer inaperçu, comme cette phrase.
- **La Sociabilité** correspond à l'aisance sociale du personnage.

